↓-

Speedscript 3.0 Beschreibung

Maschinensprache - Word Processor für Atari Computer mit mindestens 24 Kbyte Ram Und Diskettenstation 810 oder 1050. Das Programm läuft auf allen Rechnern der Serie 400/800 sowie auf der XL/XE Serie. Es ist empfelenswert, vor dem Systemstart bei Geräten der Serie 400/800 eventuell vorhandene Module zu entfernen, da dann 8Kbyte Ram mehr zur Verfügung stehen. Bei der XL/XE Serie ereicht man das selbe durch gedrückt halten der OPTION-Taste, bis die Bildschirmanzeige kommt. Speedscript 3.0 hat trotz seines geringen Umfangs von nur 8 Kbyte viele Möglichkeiten, die sonst nur kommerziellen Textverarbeitungsprogrammen vorbehalten bleiben
Die Bedienung von Speedscript 3.0 ist außerdem relativ schnell und problmlos zu erlernen. Zuerst tippen Sie alles ein, überarbeiten und korrigieren dann auf dem Schirm, fügen Buchstaben, Sätze oder ganze Abschnitte ein und überlassen es dann Speedscript 3.0, beim Drucken zu zentrieren oder Kopf - und Fußnoten einzufügen.

LADEN DES PROGRAMMS

Das Laden des Programms geschieht normalerweise beim Booten, das heißt beim Anfahren des Gesamtsystems. Hierfür muss das Programm unter dem Namen 'AUTORUN.SYS' auf der Diskette sein, die sich beim einschalten des Rechners in Laufwerk 1 befindet. Speedscript 3.0 lädt und startet sich dann selbsttätig und Sie können anfangen !
Der erste Schritt wird normalerweise sein , die Farbe von Bildhintergrund und die Schrifthelligkeit an den jeweiligen Fernseher bzw. Monitor anzupassen. Hierfür Probiern Sie bitte mit den Tasten CONTROL-B (für den Hintergrund) und CONTROL-T (für die Schrift) etwas herum, bis Sie mi der Darstellung des Bildschirms zufreiden sind. Vorher ist es sinnvoll, eine reihe beliebiger Zeichen, z.B. 'aaaaaaaaaa', einzugeben, um die Bilddarstellung kontrolieren zu können. Ist das geschehen, können Sie loslegen !

DER BETRIEB

Texteingaben

Oben auf dem Bildschirm befindet sich eine sogenannte 'Message-Line', die für Mitteilungen des Systems an Sie zuständig ist. Hier werden Fehler gemeldet und Sonderfunktionen bearbeitet. In diese Zeile können Sie nicht schreiben. Ansonsten ist der ganze Bildschirm Ihr Schreibblock, auf dem Sie nach belieben Schreiben, ändern, löschen und sonst wie herumspielen können. Texte werden wie bei einer Schreibmaschine eingegeben und auch so gedruckt. Die Bildschirmdarstellung weicht sehr wahrscheinlich vom Druckformat erheblich ab, je nachdem, wieviele Zeichen pro Zeile der Angeschlossene Drucker darstellen kann. RETURN bewirkt beim Drucker einen Zeilenvorschub und Wagenrücklauf (bei unidirektionalen Druckern). Also vergleichbar dem Wagenrücklauf bei der normalen Schreibmaschine. Seien Sie aber vorschtig ! Was Sie auf dem Schirm an Leerzeichen sehen, entspricht nicht dem, was an Leerzeichen hinterher auch gedruckt wird! Das hat seinen Grund in der Tatsache, daß zur besseren Übersicht Speedscript ein Wort, wenn es über das Ende einer Bildschirmzeile hinausragt, automatisch an den Anfang der nächsten (Bildschirm)-Zeile setzt und den entstandenen Freiraum mit 'falschen' Leerzeichen auffüllt, die nicht mit grdruckt werden! Diese 'falschen' Leerzeichen können sichtbar gemacht werden durch Drücken der Tasten CONTROL-O. Für jedes irrelevantes Leerzeichen befindet sich dann ein kleiner Punkt auf dem Schirm. Nochmaliges Drücken von CONTROL-O schaltet diese Funktion wieder ab.

↓–

Speedscript 3.0 Beschreibung (Fortsetzung 1)

Den Bildschirm stellen Sie sich bitte vor als ein Fenster von 18 Zeilen Höhe und variabler Breite, hinter dem sich eine Papierrolle mit Ihrem Text ganz nach wunsch vor- und zurück bewegt. Dies geschieht mit hilfe der Cursorsteuerrung. Sie sehen aber immer nur einen Ausschnitt von 18 Zeilen, auch wenn Ihr Text wesentlich umfangreicher ist. Die Breite des Fensters läßt sich folgendermaßen beeinflußen :
CONTROL'+' mit OPTION macht das Bild enger und CONTROL '*' mit OPTION macht es breiter. Probieren Sie das einmal aus! Sie haben die Möglichkeit, durch einmaliges drücken der Taste START mit dem Cursor an den linken oberen Bildschirmrand zu springen oder durch zweimaliges Drücken an den Anfang des Gesamttextes. Sie haben bis zu 27904 Byte Ram frei für Texteingaben (bei 48K System). Durch Drücken er Tasten CONTROL-U wird in der Message-Line eine Zahl angezeigt, die der Menge des verbleibenen Speicherplatzes entspricht.

Die cursorsteuerrung

Sie mit dem Cursor an jede gewünschte Stelle im Text fahren und dort weiterarbeiten. Mit dem Cursor rechts- und links- Tsten bewegen Sie den Cursor um jewiels ein Zeichen nach rechts bzw. links. Mit den Cursor hoch- und runter- Tasten bewegen Sie den Cursor ans Ende bzw. an den Anfng des nächsten bzw. vorangegangenen Satzes. Das gilt in Verbindung mit der CONTROL-Taste. Mit der SHIFT-Taste ist die Funktion etwas anders: Cursor rechts und links in Verbindung mit SHIFT springt Wortweise vor oder zurück. Cursor hoch und runter in Verbindung mit SHIFT springt Absatzweise vor oder zurück.
Um an das derzeitige Ende des Textes zu gelangen (zum weiterschreiben), drücken Sie bitte CONTROL-Z. Zum einfügen von Zeichen bei einer Korrektur Benutzen Sie bitte die TastenKombination CONTROL-INSERT. Es wird dann an der Cursorposition ein Leerzeichen eingeschoben. Wenn Sie viel einfügn müssen, benutzen Sie allerdings besser den Insert-Mode, den Sie mit CONTROL-I an- und abschalten Können. Ist dieser Modus eingeschaltet, nimmt die Message-Line am Kopf des Bildschirms eine andere Farbe an, um Sie auf den eingeschalteten Modus aufmerksam zu machen. In diesem Modus wird alles, was Sie eintippen, an der Cursorposition eingefügt. Dabei rutscht der ganze Text immmer ein Stückchen weiter. Normalerweise würde er überschrieben. Um das zu vermeiden: Insert-Mode. Wenn Sie einmal mehr freien Platz einfügen wollen als nur ein oder zwei Zeichen, fahren Sie mit dem Cursor an die gewünschte Position und drücken Sie TAB. TAB fügt immer 5 Freizeichen ein, ganz extreme Wünsche werden von SHIFT-INSERT erfüllt, hier werden immer 255 Freizeichen eingeschoben. Über den entstandenen Freiraum hinweg Können Sie jetzt Ihren Text schreiben, seien Sie aber dabei nicht im Insert-mode, dann tricksen Sie sich nämlich selbst aus, probieren Sie es aber Spasseshalber einfach mal aus! Angenommen, Sie haben jetzt 255 Leerzeichen eingefügt, abernur 120 gebraucht. Es bleibt ein Rest von 135, der stört.

↓–

Speedscript 3.0 Beschreibung (Fortsetzung 2)

Um ganze Blocks von Leerzeichen aus dem Text zu entfrnen, bewegen Sie den Cursor an den Anfang des Blocks und drücken SHIFT-DELETE. Das zieht den Anfang des folgenden Textes bis zur Cursorposition heran. Sollten Sie einmal den Ganzen Text auf einmal löschen wollen, so drük-ken Sie bitte OPTION mit SHIFT und CLEAR. Der Rechner fragt dann in der Message-line nach, ob tatsächlich alles gelöscht werden soll. Wenn ja, dann Drücken Sie bitte 'Y' (Yes). Der so gelösvhte Text ist mit keinem Mittel wieder zurückzuholen. Außerdem gibt es noch eine weitere Option zum löschen einzelner Textteile. Mit den Tasten CONTROL-E lö-schen Sie an der Cursorposition entweder das nachfolgende Wort (W) oder den Satz (S) oder den Abschnitt (P) in einem Zwischenspeicher hinein. Dieser läßt sich wieder restaurieren, wenn Sie im Bedarfsfall CONTROL-R drücken. Das vorher gelöschte erscheint jetzt wieder hinter der Cursorposition. Mit jedem neuen Löschvorgang wird allerdings der Zwischenspeicher gelöscht und mit dem neuen Inhalt gefüllt. Anderer-seits können Sie aber auch den Cursor an verschiedene Stellen des Tex-tes plazieren und dort mit CONTROL-R einen zuvor in den Zwischenspei-cher praktizierten Satz einfügen so oft Sie wollen! Sie können genau-sogut ein Kompliziertes Wort , das Sie oft brauchen, einmal eintippen, mit CONTROL-E löschen (in den Zwischenspeicher übertragen), sofort wieder CONTROL-R drücken (das Wort steht wieder am alten Platz) und dann immer, wenn Sie das Wort brauchen, einfach nur CONTROL-R drücken. Übrigens können Sie diesen Buffer (Zwischenspeicher) auch mit CON-TROL-K löschen. Wollten Sie einmal zum Vorhandenen Inhalt des Zwisch-enspeichers etwas Hinzufügen, so drücken Sie CONTROL-E in Verbindung mit OPTION, der Speicherinhalt bleibt dann erhalten und weitere Lösch-ungen werden daran angehängt. Der Textbuffer hat übrigens einen Umfang von gut 2000 Zeichen! Eine weitere löschmöglichkeit besteht im drücken der Tasten CONTROL-D. Diese Option arbeitet im wesentlichen genauso wie CONTROL-E, löscht aber den Text VOR, nicht hinter dem Cursor wie CONTROL-E. Außerdem muß sie zu jedem Löschvorgang extra aufgerufen werden, während Sie bei CONTROL-E bestehen bleibt, bis Sie sie mit RETURN verlassen. Die Arbeitsweise mit dem Buffer ist die gleiche wie bei CONTROL-E. Durch drücken der Taste CONTROL-X ist es Ihnen möglich, das Zeichen, auf dem der Cursor im Moment steht, mit dem nachfolgenden vertauschen. Dies für den Fall, daß Sie einmal gar zu schnell waren beim Eintippen.
Mit CONTROL-A können Sie einen kleinen Buchstaben, der groß werden soll, umschalten. Zugegeben, recht sinnlos, aber wenn eine Zeichenket-te klein ist und groß sein soll (oder umgekehrt), braucht man nicht alles neu zu tippen, sondern das ganze Ding nur mit CONTROL-A abzu-klappern. Sie haben die Möglichkeit, den rechner bestimmte Worte such-en zu lassen und dann automatisch mit dem Cursor an die Gefundenen Position zu maschieren. Hierzu drücken Sie zuerst OPTION und CON-TROL-F. In der Message-line erscheint jetzt das Wort 'Find:'. Hier können Sie eingeben, welches Wort Sie suchen. Zum Beispiel 'Ferkel'. Nach der Eingabe drücken Sie CONTROL-F und der Rechner beginnt ab der momentanen Cursorposition mit der Suchr nach dem Wort 'Ferkel'. Hat er es gefunden, so finden Sie den Cursor wie durch Zauberhand auf dem 'F' von 'Ferkel' wieder. War es das falsche Ferkel, suchen sie mit CON-TROL-F weiter. War es richtig, so können Sie jetzt CONTROL-C drücken. Der Rechner fragt dann 'Change to:', Sie können dann eingeben, durch welches Wort 'Ferkel' ersetzt werden soll. Wenn Sie nur RETURN drük-ken, wird es ersatzlos gestrichen. Es gibt da außerdem noch die Funk-tion CONTROL-G, die F und C miteinander verbindet. Sie sucht und er-setzt automatisch im ganzen Text das Wort 'Ferkel' z.B. durch 'Schwein'. Die Arbeitsweise ist die gleiche wie bei F und C.

weiterverarbeiten in den Rechner Laden. Hierfür legen Sie die in Frage Kommende Diskette ein und drücken CONTROL-M. Die Diskette beginnt zu laufen und auf dem Schirm erscheint eine Auswahl der auf der Diskette enthaltenen Programme und Datensätze. Einer davon ist durch einen schwarzen Kasten eingerahmt, den Sie mit den Cursorstertasten von Name zu name bewegen Können. Ist der Rahmen über dem gewünschten, so drücken Sie einfach CONTROL-L und das ganze Ding wird geladen. Nach dem Laden Können Sie sofort loslegen, denn der Rechner schaltet automatisch auf Textmodus um.

SPEICHERN

Das Speichern geschriebener Texte erfolgt über die Tasten CONTROL-S. Nach dem drücken von CONTROL-S muß in der Message-line der Name des Text- Datensatzes eingegeben werden. Nach RETURN wird der Text gespeichert und ist auf Diskette in Sicherheit.

DAS AUSWAHLMENÜ FÜR DISKETTEN

Mit CONTROL-M Kommen Sie ins Disk-Menü. Sie Können hiermit arbeiten wie mit dem gewohnten ATARI-DOS, nur wesentlich Komfortabler. Den Riesencursor zur Programmauswahl Kennen Sie ja schon vom Laden her. Er ist auch zuständig für alle anderen Funktionen. Fahren Sie mit der Cursorsteuerung auf das gewünschte Programm und drücken Sie dann (immer mit CONTROL):

D zum Löschen des Programms (DELETE)
R zum umbenennen (RENAME)
L zum Sichern (LOCK)
U zum Freigeben (UnlocK)
F zum Formatieren (FORMAT)
L zum laden des Programms (LOAD)
1,2,3 oder 4 für Inhalt (DIRECTORY)
des Diskettenlaufwerks mit der entsprechenden Nummer. Zurück in den Normalmodus Kommen Sie durch drücken von Return oder ESCAPE.
Noch eines zur Taste 'CAPS/LOWR' :
Diese Taste beKommmt bei Rechnern der Serie 400/800 die gleiche Funktion wie bei Rechnern der XL- oder XE Serie. Sie Können also mit einem Tastendruck zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten.

DRUCKEN (PRINT)

Kommen wir also zur Hauptsache, zum ausdrucken der Texte, die wir mit Speedscript 3.0 und sehr viel Liebe eingegeben haben. Hier bieten sich eine ganze Menge MöglichKeiten an. Generell wird der DrucKvorgang zuerst einmal mit CONTROL-P gestartet. In der Message-line steht dann:
PRINT (Device:Filename)
Hier müssen Sie zuerst das Device eingeben, zu dem der Druck gehen soll. Das Können sein:
'P:' zum Drucker
'E:' zum Editor (Bildschirm)
'S:' zum Schirm
'D:' zur Diskettenstation
'C:' zum Cassettenrecorder

↓—

Wenn Sie auf Diskette Printen wollen, müssen Sie zusätzlich zum 'D:' auch noch einen legalen ATARI-Filenamen angeben, also z.B. 'D:AUS-DRUCK.006'. Das würde Ihrem Text unter dem Namen 'AUSDRUCK.006' auf Diskette bringen. Für alle anderen Devices reicht der entsprechende Buchstabe mit Doppelpunkt. Zum Unterbrechen des Druckvorgangs drücken Sie BREAK solange, bis der Rechner anhält.

Druckformate

Die Druckformate werden in den Text eingefügt, aber natürlich nicht mitgedruckt. Um Sie aber vom text unterscheiden zu können, werden sie in Invers-Video dargestellt. Hierzu drücken Sie einfach SELECT und das jeweilige Zeichen. Sie können solche Zeichen auch mit eigenen Definitionen belegen, aber davon später mehr.
Wir haben zwei Arten von Steuerzeichen:
Ebene eins kontrolliert z.B. den Rechts- und Linksanschlag und wird ausgeführt, bevor die Zeile gedruckt wird.
Ebene zwei sorgt zum Beispiel für das Zentrieren des Textes und wird ausgeführt, während die Zeile gedruckt wird. Daraus folgt, daß Ebene eins- Kommandos immer in einer eigenen Zeile stehen müssen, wo Sie allerdings mehrere Kommandos in eine Zeile schreiben können.
Ebene zwei- Kommandosgehören demnach natürlich in die zu druckende Zeile hinein. Fangen wir mit Ebene eins an:

l = Left margin, also linksanschlag. Geben Sie zum Beispiel in Invers--Video ein:'l23', damit setzen Sie den Linksanschlag auf das Dreiundzwanzigste Zeichen. Ist normalerweise auf fünf eingestellt.
r = Right margin, also Rechtsanschlag. 'r60' stellt den Rechtsanschlag auf das 60ste Zeichen ein. Ist normalerweise auf 75 eingestellt.
Achten Sie aber darauf das der Linksanschlag IMMER kleiner als der Rechtsanschlag, sonst verabschiedet sich das Programm mit einem 'Aufhänger'.
t = Top margin, also oberer Anschlag. Gibt an, wo (relativ zur Seitenoberkante) die erste Zeile der Seite gedruckt wird. 't6' druckt auf jeder Seite die erste Druckzeile in die sechste Zeile des Blattes. Ist normalerweise auf fünf eingestellt.
b = Bottom margin, also unterer Anschlag. Gibt die Zeile an, wo mit dem Drucken aufgehört und zur nächsten Seite gefahren wird. Ist normalerweise auf 58 gesetzt, bei einer Seitenlänge von 66 Zeilen.
p = Page lenght, also Seitenlänge. Gibt die Anzahl der Zeilen pro Einzelblatt an, normalerweise 66.
s = Spacing, also Zeilenvorschübe bei Wagenrücklauf. Normalerweise eins.
§ = Numbering, also Seitennummerierung. Beim Drucken wird jetzt auf jeder Seite die Seitennummer mit ausgedruckt. '§50' druckt Ihren Text mit Seitennummern aus, beginnend bei 50. Soll aber z.B. erst bei der 50sten Seite mit dem Drucken begonnen werden, geben Sie '§50?' ein.
x = Page With, also Seitenbreite. Normalerweise auf 80 gesetzt. Diese Information wird beim Zentrieren gebraucht, abhängig davon, wieviele Zeichen pro Zeile Ihr Drucker 'kann'. Beispielsweise hat ein 80-Zeichen Drucker bei DOUBLE-WITH nur noch 40 Zeichen pro Zeile, bei CONDENSED dagegen 132. Beachten Sie das Beim Zentrieren.
n = Forced Paging, also Seitenweiterschaltung. Speedscript 3.0 wird normalerweise ein Blatt Papier volldrucken und dann zur nächsten Seite weiterschalten. Mit 'n' erzwingen Sie einen Seitenvorschub an der entsprechenden Position.
m = Margin release, also Anschlagunterdrückung. Hier wird bei der nächsten Zeile der Linksanschlag als null erkannt. Dient dazu, z.B. eine Klassifizierung vom Normaltext abzusetzen.

↓—

Speedscript 3.0 Beschreibung (Fotsetzung 5)

w = Page wait, also Seite abwarten. Diese Kommando sollte ganz am Anfang, noch vor der ersten eigentlichen Textzeile stehen. Es veranlaßt den rechner dazu, nach Abschluß einer Seite anzuhalten und zu warten, bis Sie das nächste Blatt Papier eingespannt haben. Auf dem Schirm steht dann: 'Insert next Sheet, press RETURN'. Ist das Blatt drin, drücken Sie RETURN und die Seite wird gedruckt. Dann wartet er wieder auf das nächste Blatt. Diese Funktion wird bei Ausgabe auf den Schirm oder Diskette ignoriert.
i = Information Arbeitet wie REM in Basic. Nach 'i' Können Sie Bemerkungen bis zu 255 Zeichen Länge einfügen, die beim Drucken übersprungen werden. Die Zeile muß mit RETURN abgeschlossen werden.
h = Header Define, also Kopfnote Dfinieren. Die Kopfnote muß eine Textzeile von bis zu 254 Zeichen Länge sein, die mit RETURN abgeschlossen wird. Die Kopfnote wird automatisch immer in die erste Zeile des Blattes gedruckt. Sie darf Steuerzeichen der Ebene zwei enthalten.

f = Footer Define, also Fußnote Definieren. Arbeitet wie 'h', wird aber, da Fußnote, immer in die vorletzte Zeile des Blattes gedruckt. Kopf- und Fußnoten sind voneinander unabhängig, Können also einzeln oder zusammen oder überhaupt nicht aktiv sein.
g = Goto (link) next File, also nächsten Text laden und anhängen. Hiermit Können Sie mehrere Texte zum Ausdrucken aneinander hängen. z.B. wird zuerst der Text 'D:TEXT.001' gedruckt, an dessen Ende steht die Zeile: 'gD:TEXT.002'. Das hat zur Folge,daß nach Druck des ersten Textes der Text mit dem eingegebenen Filenamen geladen und augedruckt wird. An dessen Ende Kann natürlich noch einer angehängt werden.

Ebene zwei

Diese Befehle stehen immer am Anfang oder mitten in einer Zeile.

c = Centering, also Zentrieren. Am Anfang jeder zu Zentrierenden Zeile muß dieses Zeichen stehen. Die Funktion orientiert sich an der mit 'x' eingegebenen Seitenbreite und druckt die jeweilige Zeile in die Mitte des Blattes.
= Seitennummer. Wenn Speedscript 3.0 dieses Zeichen sieht, druckt es die aktuelle Seitennummer, es ist also zweckmäßig, es in die Kopf- oder Fußnote unterzubringen.
u = Underlining, also Unterstreichen. Eine einfache Art, Text zu unterstreichen, die allerdings nur auf Druckern funktioniert, die CHR$(8) als BACKSPACE und CHR$(95) als UNDERLINE interpretieren. Schlagen Sie das bitte im Handbuch Ihres Druckers nach. Das 'u' wirkt als EIN/Aus Schalter, also einmal im Text = Unterstreichen, nochmal im Text = Unterstreeichen wieder aus.

Selbstdefinieren von Ebene zwei Kommandos :

Das Definieren von eigenen Kommandos muß in einer Extrazeile erfolgen, gebraucht werden diese Kommandos dann ganz normal am Anfang oder mitten in einer Textzeile. Sie sind dazu gedacht, z.B. dem Drucker mit einem einzigen, im Text staehenden Zeichen den Befehl für DOUBLE WIDTH Mode oder irgendeine Druckfunktion zu geben.

Ein Beispiel:
Unser Atari hat auf seiner Tastatur Keinerlei deutsche Umlaute, was hin und wieder recht ärgerlich ist. Aber unser Drucker Kann in den meisten Fällen diese Zeichen darstellen. Wir Können jetzt hergehen, die Taste '9' im Befehlsmode (Eingabe SELSECT und 9) mit dem Code zu belegen, den der Drucker braucht, um zum Beispiel ein Ä zu drucken. Der Autor benutzt einen CP-80 Drucker von Shinwa, der für Ä den code 91 vorsieht. bei den anderen Druckern Kann das unter Umständen etwas anders sein. Sehen Sie bitte dazu in Ihr Drucker Handbuch.

↓—

Speedscript 3.0 Beschreibung (Fotsetzung 6)

Das Definieren dieses Zeichen ist nun ganz einfach:
1.: Die Taste, die wir benutzen wollen, darf noch nicht belegt sein.
2.: Wir müssen den Code wissen, der im Einzelfall vom rucker verlangt wird. Wir wissen die Taste, es ist die 9, die auch noch nicht anderwertig belegt ist. Wir wissen den Code, nämlich 91. Jetzt nehmen wir eine nagelneue, ganz frische Zeile, Tippen SELECT und 9, lassen SELECT los, Tippen ein '-' und dann den Code, also 91. Das ganze sieht dann so aus : '9'=91. Danach RETURN und immer wenn der Text jetzt gedruckt wird. Tippen Sie anstelle von 'AE' nur noch SELECT-9, der Drucker macht ein Ä daraus. Es empfielt sich, einen eigenen datensatz mit solchen Definitionen anzulegen und abzuspeichen. Sie müssen dann nicht bei jedem Programmstart alles neu Definieren, sondern laden einfach vor jedem Schreiben dieses datensatz, der Rechner durchläuft ihn bei jedem drucken und arbeitet danach.
Einige Befehle sind bereits vordefiniert, da die meisten Drucker damit arbeiten. Es sind dies:

Taste 1 auf Code 27
Taste 2 auf Code 14
Taste 3 auf Code 15
Taste 4 auf Code 18

Um Steuercodes zum Drucker zu schicken, können Sie auch einfach das Zeichen mit der entsprechenden Codezahl (ASCII) im Text schreiben. Das wird in den meisten Fällen ein Control-Zeichen sein, diese Zeichen bekommen Sie, wenn Sie erst einmal ESC drücken und dann CONTROL zusammen mit dem gewünschten Zeichen. Um z.B. die Codezahl 11 zu erhalten, brauchen wir CONTROL-K, womit wir normalerweise den Textbuffer löschen. Wird aber vorher ESC gedrückt, steht ein K in CONTROL-Darstellung an dieser Stelle, unser Buffer hat gar nichts bemerkt und beim drucken geht an dieser Position der Code 11 zum Drucker.

↓—

Bei der Cassettenversion sind möglichst nicht die DOS-Funktionen aufzurufen. Als Speichermedium, natürlich nur Cassetten anwählen. Wollen Sie Programm-Code mit Speedscript 3.0 schreiben wollen, so müssen Sie die Texte (mit Zeilennummern) mit der 'PRINT'-Funktion auf das Device 'C' (Cassette) ausgeben. Die so abgespeicherten Texte sind in ASCII-Format vorhanden. Diese können unter ATARI-Basic mit dem 'ENTER'-Befehl eingeladen werden. Achten Sie darauf das Sie in diesem Falle keine Sonderzeichen verwenden.
Schon nachkurzer Zeit mit Speedscript 3.0 werden Sie feststellen, das dies eine sehr leistungsfähige Textverabeitung ist.